الصفحات من ص (369) إلى (374) P-ISSN:2074 – 9465
E-ISSN:2706-7718
مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الرابع – العدد التاسع عشر (2019/12/30)

الفيديو التفاعلي واثره في عمليتي التقدم والتقهقر ومستوى القدرة الإدراكية الحس حركية للطعن بسلاح الشيش

بحث تقدم به

م.م صلاح هادي حماد S86.hadie@gmail.com
م.م محمد عبدالقادر عبدالرحمن mo-mo1978@gmail.com
م.م احمد عبيد رشيد ahmad.1977@gmail.com

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة المديرية العامة لتربية الانبار

مستخلص البحث

تم التطرق في هذا البحث من قبل الباحثين الى دور التقدم التكنلوجي والية توظيفه في العلملية التعليمة بما يخدم أهدافه والاستفادة منة من خلال المخرجات الجيد ، خصوصا ان الفيديو التفاعلي يمكن توظيفه بسهولة والاستفادة منه في تعليم المهارات في المبارزة نظرا لصغر الميدان الخاص بالمبارزة ، هدفة دراسة في التعرف على تأثير الفيديو التفاعلي على عينية البحث في عمليات التقدم والتراجع والقدرة الادراكية لدى الطلاب ، وكان من فروضة معرفة الفروق الاحصائية بين اختباراته القبلية والبعدية ، وقد تم التوصل الى استنتاجات ان للفيديو اهمية كبيرة في علية تعليم مهارات تلك الرياضة ، واوصى الباحثين الى ضرورة توظيفهفي عمليات تعليم المهارات الاخرى .

الكلمات المفتاحية : الفيديو التفاعلي ، الادراك الحس حركي .

Abstract

Interactive video and the impact on the processes of progress and retreat and the level of perception kinesthetic movement of the appeal of the Blind

Salah HadiHammad -Mohammed Abdul QaderahmedObaid Rashid

College of Physical educatyion and Spoort Sciences/ Universite of Anbar

In this reseaich, thte role of technological advancement and the mechanism of employing it in the educational process to serve its objectives and benefit from it through good outputs, especially the interactive video can be easily

الصفحات من ص (369) إلى (374) P-ISSN:2074 – 9465
E-ISSN:2706-7718
مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الرابع – العدد التاسع عشر (2019/12/30)

used and utilized in teaching skills in fencing due to the small field of fencing. Recognizing the impact of interactive video on the research sample in the progress and regression processes and cognitive ability of students, and was the hypothesis to know the statistical differences between his pre- and post-tests. Sports, and it recommended that researchers need to employ in the operations of other skills education.

Keywords: interactive video, kinesthetic perception

الفصل الاول

1-1 مقدمة البحث وأهميته:

شهد العالم تطورا كبيرا في جميع مجالات الحياة كافة ومن تلك المجلات هوه المجال الرياضي الذي اخذ جيزا كبير في الوقت الحاضر ، حيث اتجه المختصون والباحثون في الابحاث والدراسات الى ايجاد طرق واساليب جديده لحل المشكلات والمعوقات التي تظهر سواء في رياضة المبارزة او بقية الرياضات الاخرى .

اخذ التقدم التكنولوجي واستخداماته دور كبير في عمليتي التعلم والتدريب الرياضي لما لها من دور بارز في سهولة نقل المعارف والخبرات الى المتعلم وبطرق جديده والتي من شأنها مساعده الطالب او اللاعب من اتقان المهارة بشكل اسهل واسرع واوضح من ذي قبل حيث تمتاز رياضة المبارزة بالسرعة الخفة في عمليتي التقدم والتقهقر وسرعة اداراك المواقف التعليمة وايجاد الاستجابات المناسبة لتلك الاحداث فقد اشار (محمد رجب محمد الشحات،2003)،بأنه يجمع بين خصائص كلٌّ من الفيديو التفاعلي والبرمجيات ، فانة يقدم للمتعلم معلومات اضافية من خلال استعمال اكثر من حاسة من حواسة الكمبيوتروحدة ، ويوفر هذه التنقنية بيئة تفاعلية تتمثل في قدرةالفردعلى التكم بذاتة ، والأدائيات التي يتبعها المتعلم من خلال الفيديو والقدرة على تقديم التغذية الراجعة للمتعلم ، ويكون الفيدو ذات منفعة اكثر خلال العمل [1].

حيث تتجلى اهمية البحث في معرفة اثر الفيديو التفاعلي على حركات التقدم والتقهقر وسرعة ادراك المثيرات والاجابة عليها .

1-2مشكلة البحث:

[1]- محمد رجب محمد الشحات ؛**فعالية استخدام برنامج فيديو تفاعلي في تنمية المهارات الأساسية اللازمة لتشغيل وصيانةبعض الأجهزة التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم**:(رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة / كليةالتربية تخصص تكنولوجيا التعليم،2003)ص2-3

الصفحات من ص (369) إلى (374) P-ISSN:2074 – 9465
E-ISSN:2706-7718
مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الرابع – العدد التاسع عشر (2019/12/30)

تمتاز حركات رياضة المبارزة بالسرعة والخفة في جيمع مهاراتها وخصوصا في حركات التقدم والتقهقر وسرعة ادراك المثيرات والاجابة عليها ، تلك الامور لها دور كبير في رياضة المبارزة ، حيث يهتم المختصون بكل ما تحوي هذه الرياضة من حركات ووسائل من شائنها الرقي والحصول على نتائج افضل ومن تلك الوسائل الفيديو المستخدم ، ذا ان اتقان الاداء المهاري السليم لا يأتي الى من خلال ايجاد طرق واساليب حديثة تؤدي الى تطور مستوى اللاعب مع التكرار والممارسة للحصول على افضل انجاز .

1-3 هدف البحث:

- معرفة اثر الفيديو التفاعلي على عملية التقدم والتقهقر ومستوى الادراك الحس حركي بسلاح الشيش لدى طلاب المرحلة الثالثة

1-4 فرضية البحث :

- وجود فروضا معنوية بين الفيديو التفاعلي وعملتي التقدم والتقهقر والادراك الحس حركي بسلاح الشيش لدى الطلاب

1- 5 مجالات البحث :

1-5-المجال البشري / طلاب المرحلة الثالثة في كلية التربية الرياضية / جامعة الانبار _ 2018 / 2019

1-5-2 المجال الزماني / للمدة 15 / 1 / 2018 الى 15 / 5 / 2019 .

1-5-3 المجال المكاني / القاعة الخاصة بالمبارزة في الكلية .

الفصل الثاني

2- منهجية البحث واجراءاته:

2-1 منهج البحث :

استخدم الباحثون المنهج التجريبي لملائمة ومشكلة البحث .

2-2 عينة البحث:

تم اختيار المجتمع بطريقة الحصر الشامل اما عينة البحث فتم اختيارها بطريقة القرعة وبعدها تم توزيعهم الى مجموعتي تجريبية واخرى ضابطة بواقع (7) طالبا لكل مجموعة من مجموعات البحث .

2-3 اجهزة وادوات البحث :

1- ملعب مبارزة قانوني .

الصفحات من ص (369) إلى (374) P-ISSN:2074 – 9465
E-ISSN:2706-7718
مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الرابع – العدد التاسع عشر (2019/12/30)

2- اسلحة مبارزة قانونية .

3- شواخص عدد 2 .

4- اشرطة ملونه .

5- ساعة توقيت عدد 2 .

2-4 اختبارات البحث المستخدمة:

2-4-1 اختبار التقدم والتقهقر[1]

الهدف من الاختبار:- قياس القدرة الانتقالية للاعبي على الملعب.

- مواصفات الأداء:- يقف اللاعب على الملعب بوضع الاستعداد خلف خط البدآية وعند سماع الايعاز تقدم يتقدم اللاعب التقدم الاعتيادي بسرعة عالية نحو الأمام إلى نهآية الملعب الذي يبلغ طوله (14 متر) ومن ثم يبدأ بالتقهقر الاعتيادي للخلف إلى إن يجتاز خط البدآية محافظاً على وضع الاستعداد (الاونكارد).

- طريقة التسجيل:- يُسجل للاعب الوقت المستغرق (بالثانية وأجزائها) في قطع المسافة البالغة (28متر) ذهاباً وإياباً.

- يُعطى للاعب محاولة واحدة فقط.

2-4-2الاختبار الخاص الادراك الحس حركي لحركة الطعن :[2]

- الاختبار.اختبار الادراك اثناء الطعن .

-**غرضة**: ادراك المسافة بين الاعب والمنافس وكذلك منطقة الطعن وهو معصوب العينين

- طريقة أدائية:يقف اللاعب المختبر مباشرة امام صدرية المبارزة والتي تكون معلقة على امامة ويكون بوضع الاستعداد لحركة الطعن بسلاح الشيش ولكن معصوب العينين وبمسافة تسمح له بأخذ خطوة من ثم اداء حركة الطعن على مناطق الهدف الاربع .

(منطقة عليا خارجية وسفلى خارجية و منطقة عليا داخلية و سفلى داخلية)بعد اعطاء فرصة للمختبر من تقدير المسافة بينه وبين الشاخص المقابل واداء الحركة بشكل كامل ،حيث وتكون الدرجة كالاتي :

- يعطى كل طالب (3) محاولات تأخذ الاعلى .

- الية التسجيل

الطعن على المنطقة (6) تحتسب للطالب (4) درجات

---

[1]- عبد علي نصيف (واخرون)؛ المبارزة: (بغداد، مطبعة دار الحكمة، 1990).

[2]- أسعد طارق أحمد حمدي ؛ **تصميم وبناء وتقنين إختبار لقياس مستوى الإدراك الحس حركي لحركة الطعن بسلاح الشيش** ، مجلة علوم التربية الرياضية ،القادسية ، العدد الرابع ، المجلد الثالث ، 2010 ، ص88_89

الصفحات من ص (369) إلى (374) P-ISSN:2074 – 9465
E-ISSN:2706-7718
مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الرابع – العدد التاسع عشر (2019/12/30)

والطعن على الخارجية السفلية يتم احتساب (3) درجات

الطعن على المنطقة الداخلية (4) يتم احتساب (2) درجة

والطعن على الداخلية السفلية يعطى (1) درجة

يمنح صفر خارج هذه المناطق

الفصل الثالث

3- عرض النتائج وتحليلها :

3-1 عرض النتائج وتحليلها بين مجموعتي البحث في الاختبارات القبلية

الجدول (1)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (t) المحسوبة والجدولية ودلالة الفروق وتكافؤ عينتي في الاختبار القبلي

متغيرات البحث	القياس	الضابطة		التجريبية		t	T الجدولية	الفوارق
		س-	ع-	س-	ع-			
التقدم والتقهقر	الزمن ثا	26،142	1،22	25،714	1،88	0،605	2،179	غيرمعنوي
الادراك	درجة	2،85	0،63	3،14	0،69	2،179		غير معنوي

اذا كان مستوى المعنوية اقل من نسبة الخطأ فالفروق معنوية

3-1-1 عرض النتائج ومناقشتها للاختبارات البعدية :

الجدول (2)

يبين الأوساط الحسابية والانحرافات وقيمة (ت) المحسوبة ومستوى ودلالة لعينتي البحث للاختبارات البعدية

المتغيرات	وسيلة قياسة	المجموعة (ت)		المجموعة (ض)		ت المحسوب	ت الجدولي	دلالة الفروق
		س=	ع-	س-	ع=			
التقدم والتقهقر	زمن ثا	25،42	0،9	23،71	1،82	2،552	2،179	معنوي
الادراك	درجة	4،14	0،63	5،42	0،48	3		معنوي

اذا كان مستوى المعنوية اقل من نسبة الخطأ (0،05) ودردة حرية 12

يتبين من الجدول اعلاه معنوية الفروق في الاختبارات (التقدم والتقهقر – والادراك).

الصفحات من ص (369) إلى (374) P-ISSN:2074 – 9465
E-ISSN:2706-7718
مجلة جامعة الانبار للعلوم البدنية والرياضية – المجلد الرابع – العدد التاسع عشر (2019/12/30)

حيث يعزو الباحثون ذلك الى ان التنوع في مصادر المعرفة عن طريق اشراك جميع الحواس في العمل عن طريق الفيدو التفاعلي ، بالإضافة الى وضع الطلاب في جو يسوده المتعة والمرح من خلال استخدام الكمبيوتر ابعد الرتابة والملل اثناء الوحدات التعليمية كان لة دور فعالة في عليمة اتقان المهارات المدروسة ، اذا ان هي مجموعة من الأدوات والأجهزة التي يتفاعل معها المتعلم والتي تساعدهعلى إدراك وفهم محتوى المادة التعليمية وتعليمها واتقانها في أقل وقت وجهد ممكن([1])

الفصل الرابع

4- الاستنتاجات والتوصيات

4-1 استنتاجات

هناك علاقة ارتباط بين الفيديو التفاعلى وعمليتي التقدم والتراجع والادراك الحس حركي لدى الطلاب

4-2 التوصيات

ضرورة تطبيق مثل هذه التجارب على عينات مختلفة وتكون جزء الوحدات التعليمة لتدريب اللاعبين الشباب والمبتدئين .

المصادر

[1]- محمد رجب محمد الشحات ؛**فعالية استخدام برنامج فيديو تفاعلي في تنمية المهارات الأساسية اللازمة لتشغيل وصيانةبعض الأجهزة التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم**:(رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة القاهرة /كليةالتربية تخصص تكنولوجيا التعليم،2003)ص2-3

2- عبد علي نصيف (واخرون)؛ المبارزة: (بغداد، مطبعة دار الحكمة، 1990).

[3]- أسعد طارق أحمد حمدي ؛ **تصميم وبناء وتقنين إختبار لقياس مستوى الإدراك الحس حركي لحركة الطعن بسلاح الشيش** ، مجلة علوم التربية الرياضية ،القادسية ، العدد الرابع ، المجلد الثالث ، 2010 ، ص88_89.

4- ربحي عليان ، **مصادر التعلم** ، الاردن ، عمان ، دار اليازاوي العلمية للنشر والتوزيع ، 2101 ، ص100 .

[1]- ربحي عليان ، **مصادر التعلم** ، الاردن ، عمان ، دار اليازاوي العلمية للنشر والتوزيع ، 2101 ، ص100 .